

PENGARUH PERMAINAN *SOLODUR* TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSI ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PERTIWI

Erfatil Hasanah

(Rvlayuda@yahoo.co.id)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Dewi Kolmalasari. M.Pd

(dewikomalasari.satmoko@gmail.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Perkembangan emosi anak sangat dipengaruhi oleh ketepatan teknik dan substansi kegiatan pembelajaran yang diberikan. Pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat dan keinginan anak berpengaruh buruk terhadap emosinya. Sementara itu, emosi anak di TK Pertiwi Ganding Sumenep Madura masih kurang baik, karena teknik pembelajaran yang kurang tepat dan menjenuhkan. Di TK ini dikembangkan model pembelajaran yang kurang mendukung suasana yang dapat menumbuhkembangkan emosi anak. Hal ini tentu sangat berpengaruh negatif terhadap perkembangan emosi anak yang sejatinya perlu selalu dikembangkan melalui berbagai stimulasi pembelajaran yang tepat. Untuk itu diperlukan model pembelajaran baru yang inovatif dan mampu meningkatkan emosi anak.

Dalam penelitian ini digunakan desain penelitian *Pre Ekperimental Design* bertipe *One Group Pre Test Post Test Design*. Instrumen pengambilan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Sementara analisis data yang dipilih dalam penelitian ini adalah *sign test*.

Dari proses analisis menggunakan *sign test* diperoleh p tabel = 0,5. Dengan demikian permainan *solodur* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun. Permainan *solodur* mampu memicu perkembangan emosi ini karena ia bersifat rekreatif, lokal sentris, dan *cooperative learning oriented*.

Kata kunci: Permainan *solodur*, perkembangan emosi

Abstract

Emotional development of children is strongly influenced by the accuracy of the technique and the substance of the learning activities provided. Learning that is not in accordance with the interest and wishes of children adversely affect the emotions. Meanwhile, children's emotion in Pertiwi kindergarten Ganding Sumenep Madura is still bad, because learning techniques are lack of proper and saturate. In this kindergarten, learning model that is less support to atmosphere which can't improve children's emotions is developed. It is certainly a very negative effect on the emotional development of children which actually must be developed through a variety of appropriate learning simulations. It required a new learning model that is innovative and can improve children's emotions.

This study used a Pre-Experimental Research Design with type One Group Pre Test Post Test Design. Data collection instrument used is the observation and documentation. While, the analysis of data collected in this study that is selected by researcher is sign test.

*From the analysis process using the sign test were obtained p table = 0.5. Thus *solodur* game has significant impact on the emotional development of children aged 5-6 years. *Solodur* game able to trigger the development of this emotion because it is recreational, local - centric, and cooperative learning oriented.*

Keyword: *Solodur* game, Emotional Development

PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai hal. Bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. Karena itu, bermain adalah salah satu hak anak yang paling hakiki. Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial.

Bagi anak-anak, kegiatan bermain selalu menyenangkan. Dengan bermain, mereka dapat mengekspresikan berbagai perasaan maupun ide-ide yang cemerlang tentang berbagai hal. Mereka juga dapat menjelajah ke alam imajinasi yang tak terbatas, sehingga akan merangsang pula perkembangan kreativitas alaminya yang sangat luas. Karena itu, beri kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk bermain.

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan, termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak dimasa yang akan datang. Oleh sebab itu, diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak. Masa ini pula yang merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama supaya pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal (dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 58 Tahun 2009)

Untuk mengembangkan semua kemampuan anak, dapat dilakukan dengan menggunakan metode bermain, seperti pendapat Dewey (dalam Montolalu, dkk. 2005:16) bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda kongkret (nyata) anak dapat berkembang dengan sendirinya. Dalam pengertian dan kemampuan memecahkan masalah, perkembangan sosial emosionalnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain. Melalui bermacam-macam permainan anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Karena itu mereka diberi kesempatan untuk bereksplorasi, berkreasi, menemukan dan mengekspresikan perasaan, serta membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya.

Dalam permendiknas nomor 58 tahun 2009 tentang isi program pembelajaran TK bahwa kemampuan emosional merupakan salah satu bagian dari kemampuan pembentukan perilaku dalam kurikulum TK 2009 dan pengembangannya dapat dilakukan melalui bermain. Dan jika terjadi kesalahan dalam mengembangkan emosional anak dapat berakibat anak berperilaku agresif, membentak, menentang keinginan orang. Sikap menentang bisa berubah kembali bila orang tua, pendidik menunjukkan sikap konsisten dalam memperlihatkan kewibawaan dan peraturan yang telah ditetapkan.

Kemampuan mentaati aturan yang berlaku dan pengendalian perasaan dalam hal ini mengikuti aturan permainan, bersikap sportif dalam bermain dan dapat mengendalikan emosi adalah salah satu indikator dalam bidang pembentukan perilaku yang harus di biasakan pada anak. Pembentukan perilaku yang menjadikan anak dapat mengendalikan emosi atas dasar guru yang mengajar, tetapi proses kegiatan pembiasaan ini sering kali disajikan oleh guru dalam bentuk proses belajar yang kurang menarik dan kurang bervariasi sehingga anak lebih tidak memperhatikan, tidak tertarik bahkan mengabaikan apa yang disajikan oleh guru. Oleh sebab itu guru di taman kanak-kanak harus pandai-pandai membuat strategi pembelajaran yang menarik dan membangkitkan minat anak serta perhatian anak.

Salah satu teknik belajar yang dapat menarik minat anak yaitu dengan mengajak anak-anak bermain, sehingga anak tidak merasa sedang belajar melainkan bermain. Misalnya saja permainan *solodur*, permainan ini dapat membantu anak dalam meningkatkan perkembangan emosinya. Dalam bermain anak dengan sendirinya akan mengekspresikan perasaannya sesuai isi hati mereka, seperti kesadaran diri, mengelola emosi, memanfaatkan emosi secara produktif, empati dan membina hubungan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di TK Pertiwi Ganding Sumenep Madura maka dari anak usia 5-6 tahun yang jumlah siswanya 25 anak perkembangan emosinya belum berkembang dengan baik. Saat peneliti melakukan observasi pada anak usia 5-6 tahun yang sedang mendengarkan cerita dari guru, mereka belum bisa mengendalikan emosinya dengan baik, karena di TK Pertiwi Ganding Sumenep Madura dalam melakukan kegiatan bercerita guru tidak menggunakan media dan isi cerita yang kurang menarik, sehingga emosi anak kurang terlihat. Dengan melatih perkembangan emosi, anak akan dapat mengendalikan emosinya, memanfaatkan emosi secara produktif, empati dan baik dalam membina hubungan.

Dari landasan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan permainan *solodur* terhadap perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Ganding Sumenep.

Dan tujuan penelitian ini yaitu untuk membuktikan bahwa permainan *solodur* dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Ganding Sumenep.

Perkembangan emosional berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak. Setiap orang akan mempunyai emosi rasa senang, marah, kesal dalam menghadapi lingkungannya sehari-hari. Pada tahap ini emosi anak usia dini lebih terperinci, bernuansa atau disebut *terdifrensiasi*. (Patmonodewo, 2003:30). Masing-masing anak menunjukkan ekspresi yang berbeda sepanjang perkembangannya. Pada awal perkembangan anak, mereka telah menjalin hubungan timbal balik dengan orang-orang yang mengasuhnya.

Kepribadian orang yang terdekat akan memengaruhi perkembangan emosional anak. Salovey dalam Goleman (2007:57), membagi lima aspek kecerdasan emosional sebagai berikut; kesadaran diri, mengelola emosi, memanfaatkan emosi, secara produktif atau memotivasi diri sendiri, empati, dan membina hubungan.

1. kesadaran diri

Berarti mengenali perasaan sewaktu perasaan ini terjadi yang merupakan dasar kecerdasan emosional.

2. Mengelola emosi

Berarti menangani perasaan agar perasaan dapat diungkapkan dengan tepat yang merupakan kecakapan yang bergantung pada kesadaran diri. Orang yang mampu mengelola emosi akan memiliki kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melepaskan kecemasan, melepaskan kemurungan, dan melepaskan ketersingungan.

3. Memotivasi diri sendiri

Merupakan kemampuan menata emosi sebagai alat untuk mencapai tujuan. Hal ini sangat penting dalam kaitan untuk memberikan perhatian, untuk memotivasi diri sendiri dan menguasai diri sendiri, dan berkreasi. Kendali diri emosional menahan diri terhadap kepuasan dan mengendalikan dorongan hati merupakan landasan keberhasilan dalam berbagai bidang.

4. Empati

Kemampuan yang juga bergantung pada kesadaran diri

emosional, merupakan “keterampilan bergaul”. Orang empati lebih mampu menangkap sinyal social yang tersembunyi, yang mengisyaratkan apa-apa yang dibutuhkan orang lain.

5. Membina hubungan

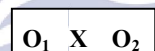
Sebagian besar merupakan keterampilan mengelola emosi orang lain.

Berdasarkan uraian di atas mendorong penulis untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh permainan *solodur* terhadap perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Ganding Sumenep Madura”.

METODE PENELITIAN

Penelitian tentang pengaruh permainan *solodur* terhadap perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Ganding Sumenep Madura ini menggunakan jenis penelitian *Pre Experimental Designs* dengan menggunakan tipe *one group pretest-posttest design*.

Jenis penelitian *one group pretest-posttest design* dapat digambarkan bagan sebagai berikut menurut Sugiyono (2010:74)



Bagan 1
Rancangan Penelitian

Dari bagan di atas dapat diketahui prosedur penelitian sebagai berikut:

O₁ : nilai *pre test* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ : nilai *post test* (setelah diberi perlakuan)

Adapun cara pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2010:85), *sampling penuh* adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah semua anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 25 anak di TK. Pertiwi Ganding Sumenep Madura yang masih kurang perkembangan emosinya.

Pengumpulan data dalam penelitian dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, kenyataan-kenyataan, dan informasi yang dapat dipercaya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Menurut Arikunto (2006:156), observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera.

2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2008:329) dokumen adalah hasil catatan peristiwa yang telah berlalu. Sedangkan menurut Arikunto (1998:149) "dokumentasi" dari asal katanya dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.

Adapun kisi-kisi instrumen penelitian kemampuan menggambar anak kelompok B disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1
Kisi-kisi Pedoman Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Item Pernyataan	No. Item	Jumlah Item
Perkembangan emosi	Mengendalikan emosi dengan cara yang wajar	a. Anak tidak memukul teman b. Anak tidak mencela teman c. Anak tidak menangis d. Anak tidak marah-marah pada temannya e. Anak tidak berbicara dengan berteriak atau bentak-bentak	1,2,3,4,5	5
	Bertanggung jawab akan tugasnya	Dapat menyelesaikan permainan sampai selesai	6	1
	Mau memberi dan menerima maaf	a. Mau mengakui kesalahannya dengan meminta maaf b. Mau memberi maaf ketika	7,8	2

		ada teman yang berbuat salah		
	Saling membantu	a. Bekerja sama dengan teman dalam permainan b. Menolong teman yang jatuh ketika melakukan permainan	9,10	2

Berdasarkan metode pemberian tugas yang digunakan untuk mengamati perkembangan kemampuan menggambar, maka digunakan beberapa kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 2
Ketentuan Skor

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat Baik

(Sumber: Sugiyono, 2011: 93)

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik, yaitu *Sign Test*.

Sign test dimaksudkan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi, bila datanya berbentuk ordinal. Teknik ini dinamakan uji tanda (*sign test*) karena data positif dan negatif. Misalnya dalam suatu eksperimen, hasilnya tidak dinyatakan berapa besar perubahannya secara kuantitatif, tetapi dinyatakan dalam bentuk perubahan yang positif dan negatif. Jadi, dalam hal ini tidak menanyakan berapa besar pengaruhnya secara kuantitatif, tetapi hanya pernyataan mempunyai pengaruh positif atau negatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini penentuan pasangan ditentukan secara random (acak). Dimana setiap anak mendapat nomer undian penentuan pasangan. Anak dari kelas B1 yang mendapatkan nomor undian 1 akan dipasangkan dengan anak kelas B2 yang mendapatkan nomor undian yang sama, dan seterusnya.

Bila digambarkan dengan menggunakan tabel, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3
Data Perkembangan Emosi anak Menurut
Kelas B1 dan kelas B2

Data dari kelas B1				Data dari kelas B2			
Sebelum	Sesudah	Beda	Rank	Sebelum	Sesudah	Beda	Rank
30	38	8	2	30	36	6	5
29	38	9	1	31	36	5	6
32	37	5	4	30	39	9	2
30	35	5	4	34	35	1	9
32	35	3	6	34	37	3	7
32	38	6	3	31	38	7	4
31	37	6	3	31	33	2	8
32	37	5	4	29	36	7	4
30	35	5	4	29	37	8	3
32	37	5	4	27	35	8	3
30	34	4	5	28	38	10	1
32	37	5	4	28	36	8	3

Data di atas di proses lebih lanjut menggunakan Sign Test seperti yang ada pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 :Peringkat Perubahan
Perkembangan Emosi Anak Usia 5-6 Tahun
Menurut Pasangan Pada Kelas B1 dan Kelas
B2

No	Tingkat Perubahan Menurut		Arah			Tanda
	Kelas B1	Kelas B2				
1	2	5	2	<	5	+
2	1	6	1	<	6	+
3	4	2	4	>	2	-
4	4	9	4	<	9	+
5	6	7	6	<	7	+
6	3	4	3	<	4	+
7	3	8	3	<	8	+
8	4	4	4	=	4	0
9	4	3	4	>	3	-
10	4	3	4	>	3	-
11	5	1	5	>	1	-
12	4	3	4	>	3	-

Catatan : N berkurang bila terjadi angka sama perbedaannya = 0, tidak ada (+) maupun (-).

Berdasarkan tabel tersebut terlihat tanda (+) sebanyak 6 dan (-) sebanyak 5 dan yang sama (=) sebanyak 1. Berdasarkan tabel Binomial dengan N = 11 (N berkurang bila tidak terjadi perbedaan tidak ada (+) atau (-), dan p = 5 (tanda yang kecil)

diperoleh tabel p tabel = 0,5. Bila taraf kesalahan sebesar 5% (0,05), maka harga 0,5 ternyata lebih besar dari 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Setelah dilakukan analisis terhadap data hasil penelitian diketahui bahwa permainan *solodur* mempengaruhi perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun. Seperti yang tertera pada tabel 4.7. Dimana permainan *solodur* mampu atau dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun.

Permainan *solodur* berdampak positif terhadap perkembangan emosi anak karena beberapa faktor, antara lain:

a. Ketertarikan

Menurut Freud seorang psikiater dari Austria (Dalam Santrock, 2007) berpendapat bahwa pemuasan kebutuhan pada manusia berdasarkan instingnya, berfokus pada kebutuhan seksual diri dalam diri, kesenangan dan fantasi-fantasi yang menyenangkan. Kecendrungan anak melakukan Sesutu didasarkan kepada animo dan ketertarikannya.

Anak selalu melakukan sesutu menurut kesenangannya. Apabila ia melihat Sesutu terasa menarik dan menyenangkan, ia tidak segan-segan untuk meniru atau melakukan peran itu tanpa memperhatikan apakah itu positif, atau justru terlihat konyol. Filosofi anak sangat sederhana, melakukan apa yang diminati apapun caranya. Jika cara ini dilestarikan dan disetting dengan teknik dan mekanisme yang tepat, indosia akan mampu melahirkan generasi mandiri, professional, bermartabat karena mereka melakukan sesuai keinginan dan keihklasan.

b. *Lacal centris game*

Solodur memiliki dampak positif dalam mengembangkan emosi anak dapat ditinjau dari sisi keberadaan *solodur* tersebut sebagai permainan asli setempat. Seperti diketahui, manusia terutama pada saat pertumbuhan dan perkembangan selalu berusaha menemukan potensi dan identitasnya sebagai wujud dari *self profiling*.

Salah satu cara untuk itu, ia mencoba memperhatikan gerak-gerik dan kinerja yang berlangsung di sekitar masyarakat terdekat. Lalu, ia melakukan identifikasi sederhana, evaluasi dan seleksi untuk kemudian diimitasi (ditiru).

Untuk itu, Purwaningsih dalam Lusiana E (2012) permainan tradisional mengandung unsur-unsur nilai budaya. Menurut Dharmamulya

dalam Lusiana E (2012), unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai kesenangan atau kegembiraan, nilai kebebasan, rasa berteman, nilai demokrasi, nilai kepemimpinan, rasa tanggung jawab, nilai kebersamaan dan saling membantu, nilai kepatuhan, melatih cakup dalam berhitung, melatih kecakapan berpikir, nilai kejujuran dan sportivitas

c. *Cooperatif Learning Oreinted*

Pada permainan *solodur* anak tidak hanya bermain secara individual melainkan berkelompok. Dan dalam sebuah kelompok di butuhkan suatu kerja sama yang sangat kuat. Pada permainan *solodur* ini perkembangan emosi anak sangat baik karena dengan bermain bersama atau berkelompok perkembangan emosi anak lebih dapat terlihat.

Permainan *solodur* ditinjau dalam perspektif *cooperative learning* dapat dilihat dari sisi motovasi. Deutsch mengemukakan (Dalam Slavin, 2005:34) bahwa dalam pembelajaran kelompok terdapat tiga struktur tujuan. 1) Kooperatif, disini setiap usaha individu berorientasi untuk memberikan kontribusi terhadap pencapaian hasil belajar bagi anggota yang lain. 2) Kompetitif, dalam hal ini usaha yang dilakukan oleh setiap individu bertujuan untuk menghalangi atau mengalahkan yang lain. 3) Individualistik, setiap usaha yang dilakukan oleh anggota tidak berpengaruh terhadap anggota yang lain.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh permainan *solodur* terhadap perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun dapat disimpulkan bahwa permainan *solodur* berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil peningkatan nilai perkembangan emosi pada saat observasi awal dan observasi setelah perlakuan dengan permainan *solodur*.

Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan *sign test* sehingga dapat diketahui bahwa p tabel = 0,5. Bila taraf kesalahan sebesar 5% (0,05), maka harga 0,5 ternyata lebih besar dari 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan perhitungan di atas, terbukti bahwa permainan *solodur* ini berpengaruh positif terhadap perkembangan emosi anak karena

permainan tersebut juga bersifat lokal sentris dan kooperatif learning.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan saran untuk mengetahui perkembangan awal anak khususnya perkembangan emosi, guru dapat menambah variasi atau teknik dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan, sehingga anak lebih senang dan mudah untuk menerimanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka cipta
- Baiti, Nur. 2011. *Meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar melalui permainan gobak sodor pada anak usia 5-6 tahun di TK negeri Pembina bangking*. Skripsi tidak diterbitkan.bangkang.
- Gunarti, Winda. Dkk. 2005.*Metode pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Husna, A. 2009.*100 Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, Dan Keakraban*. Yogyakarta: C.V Andi offset.
- Ismaulidina, widya.2009. *pengaruh metode proyek terhadap kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Taruna Bhakti Tambak sari Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya:FIP Unesa
- Masher, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini Dan StrategiPengembangannya*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Santrock. 2007. *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid 1*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Seefeildt, carol. Wasik, Barbara.2008. *pendidikan anak usia dini menyiapkan anak usia tiga, empat, dan lima tahun masuk sekolah*. Jakarta:PT Mancana Jaya Cemerlang.
- Slavin, Robert E. 2005.*Cooperatif Learnig; Teori, Riset dan Praktik*.Terjemahan oleh Narulita Yusron. 2011. Bandung: Media Nusa
- Subana,2000.*Statistik pendidikan*. Bandung:CV Pustaka setia.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.

- Sugiyono. 2010. *Statistik Non Parametris*. Bandung: ALFABETA.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: kencana.
- Suyadi. 2010. *psikologi belajar PAUD*. Yogyakarta: PT bintang pustaka abadi (BIPA)
- Lusiana, ernita. 2012. Membangun pemahaman karakter kejujuran melalui permainan tradisional pada anak usia dini di kota Pati. (online) journal of Early childhood education papers (<http://journal.unesa.ac.id/sju/index.php/belia>:diakses 09 januari 2013)
- TIM. 2010. *pedoman pengembangan program pembelajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: kemendiknas.
- TIM. 2010. *pedoman penilaian di taman kanak-kanak*. Jakarta: kemendiknas.
- TIM. 2010. *Panduan penulisan skripsi Universitas negeri surabaya*. Surabaya: unesa university press.

